|  |  |
| --- | --- |
| **6º ANO** |  |
| **EDUCAÇÃO FÍSICA** |
| **1ª QUINZENA – 4º CORTE** | |
| Habilidades Essenciais: (GO-EF06EF25) Vivenciar e criar diferentes jogos populares nacionais e mundiais, de características cooperativas e competitivas, apropriando-se de valores e regras, problematizando suas interfaces com as relações sociais. | |
| NOME: | |
| UNIDADE ESCOLAR: | |

**Tema/ objeto de conhecimento:** Brincadeiras e jogos da cultura popular, cooperativos e competitivos, do Brasil e do mundo.

**JOGOS E BRINCADEIRAS**

[](https://4.bp.blogspot.com/-8L2qfpTHeDo/XOMzQxorsVI/AAAAAAAAfjQ/n0nLREvvLnQr_ACgaQt7qeHN9RVcRuuKQCLcBGAs/s1600/1.jpg)

Falar sobre o jogo, enquanto manifestação da cultura corporal significa traçar o que o jogo foi desde sua constituição até a atualidade, para refletir sobre as possibilidades de recriá-lo por meio de uma intervenção consciente. Quando pronunciamos a palavra jogo, cada um pode entendê-la de modo diferente. Além disso, existe uma associação muito forte do seu conceito com o termo brincadeira, pelo fato de a palavra jogo se originar do vocábulo latino “iocus”, que significa diversão, brincadeira.

A arqueologia registra a presença dos jogos na humanidade desde 2600 a.C, fazendo este parte da vida do homem mesmo que de forma intuitiva, onde os povos desta época retratavam coisas do seu cotidiano. Na Pré-história os jogos estão presentes como forma de lazer e de representar atividades rotineiras, além de servir como instrumento para passar herança cultural e conhecimentos entre as gerações. Na Idade Média os jogos foram proibidos pela Igreja de serem praticados na escola, já que o culto ao corpo visto na Grécia diferentemente nessa época era considerado uma heresia podendo ser punido de maneira cruel.

[](https://1.bp.blogspot.com/-pBAKJpaS6LA/XOMzQ5nG7FI/AAAAAAAAfjU/L8IR0qYaGqsyQyblKSJwux3Ny4jp7ePRQCEwYBhgL/s1600/3.jpg)

Os jogos propiciam o desenvolvimento da imaginação, o espírito de colaboração, a socialização e ajudam a criança a compreender melhor o mundo. Atualmente, devido ao progresso e às mudanças dele decorrentes, as brincadeiras e jogos infantis populares estão sendo substituídos pela televisão, pelos jogos eletrônicos e pelo computador.

A evolução urbana também tem contribuído para a extinção dessas atividades. O fato de trocar a moradia em casas por prédios de apartamentos e o processo de insegurança generalizada no País, estão fazendo com que as calçadas deixem de ser um local de divertimento infantil.

Há algum tempo, era muito comum nas cidades, principalmente nos pequenos municípios do interior do Nordeste brasileiro, as crianças brincarem e jogarem na frente das suas casas, nas calçadas ou em praças e ruas tranquilas.

Existe uma grande quantidade de jogos e brincadeiras populares conhecidas, que fizeram e ainda fazem a alegria de muitas crianças brasileiras:

*Queimada, pique- bandeira, cabo-de-guerra, bola de gude, esconde-esconde, boca-de-forno, tá pronto seu lobo?, academia ou amarelinha, passarás, rica e pobre, esconde a peia, adedonha ou stop, quebra-panela, o coelho sai, sobra um, concentração.*

Hoje ainda se vê com mais frequência as “peladas” de futebol, jogadas nas ruas mais tranquilas, de pouco movimento, em terrenos baldios, nas areias das praias, gramados de jardins públicos e até em algumas praças.

Qualquer espaço público vazio e uma bola servem para a prática da pelada, também chamada de “racha”. É um jogo informal, sem normas muito rígidas, onde não se respeitam as regras do futebol. Vale tudo, menos colocar a mão na bola. Normalmente, não há goleiros. Nesse caso, as balizas são bem estreitas para dificultar o gol.

**Classificação dos jogos**

[](https://1.bp.blogspot.com/-zeYSA4bGEAI/XOMzQ0ZO1pI/AAAAAAAAfjM/xV1IBUDlHZYu0NwCAt3Zh-sR2mvyidOXACEwYBhgL/s1600/2.jpg)

**Brincadeiras:**

Ação que se desenvolve no ato de jogar. Aprendizado cultural que se expressa de diversas formas. A brincadeira é um estado existencial das pessoas em diversas situações das suas vidas. Manifesta-se nos jogos, brinquedos em forma de objetos, cultura popular, reuniões de amigos, montagem ou confecção de brinquedos entre outros.

**Jogos Simbólicos:**

A função desse tipo de atividade lúdica "consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos", ou seja, tem como função assimilar a realidade. A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar dessa maneira a realidade e uma maneira de se auto expressar. Brincadeiras ou jogos de faz- de conta, de papeis ou de representações.

**Jogos Esportivizados:**

[...] contêm alguns fundamentos de modalidades esportivas em que as regras são alteradas e/ou criadas de outra forma. Basquetão, futebol de cadeira, futebol em duplas, tênisbol, câmbio, 10 passes, volençol, etc.

**Jogos Populares:**

São aqueles conhecidos também como jogos de rua ou jogos tradicionais, que não exigem recursos materiais mais sofisticados, pois sua gênese está na cultura popular. Queimado, amarelinha, rouba bandeira, boca- de - forno, mãe da rua, chuta lata, manchete, tacobol, etc.

**Jogos de Salão:**

São aqueles em que o jogador depreende menos energia por parte da movimentação corporal, realizado em ambientes mais fechados (salas), usando-se tabuleiros e pequenas peças para representação dos jogadores, em que suas regras são pré-determinadas. Na atualidade muitos desses jogos são pré-fabricados/industrializados. Dama, xadrez, ludo dominó, pega-vareta, palavras cruzadas, baralho, desapareceu alguém, transformação de palavras, etc.

**Jogos Cooperativos:**

Os jogos cooperativos são jogos de compartilhar, unir essas, despertar a coragem para assumir riscos, tendo pouca preocupação com o fracasso e o sucesso em si mesmos. Eles reforçam a confiança pessoal e interpessoal, uma vez que, ganhar e perder são apenas referências para o contínuo aperfeiçoamento de todos. Dessa forma os jogos cooperativos resultam no envolvimento total, em sentimentos de aceitação e vontade de continuar jogando. Amigos de jó, estamos todos no mesmo saco, cesta de frutas, dominó cooperativo, etc.

**Jogos Competitivos**

Os jogos competitivos, além de serem uma atividade física, desenvolvem habilidades motoras, foco, disciplina, controle emocional e concentração. Uma situação de competição é aquela em que para um dos membros alcance seus objetivos, enquanto os outros serão incapazes de atingir os deles, caracteriza-se como uma situação competitiva. São exemplos de jogos competitivos Jogos intelectuais, o cabo de guerra, jogo de cartas, xadrez, etc...

Saiba mais assistindo o vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=HjzRqkLVSYs>

Disponível em: https://www.tudosaladeaula.com/2019/05/atividade-de-educacao-fisica-jogos-e.html Acesso em 14 de set. de 2020 (Adaptado)

Superintendência de Desporto Educacional, Arte e Educação.

**Atividade**

**II- Pesquisa de Campo:**

Vamos descobrir como e o que jogavam as pessoas mais velhas?

Que tal entrevistar alguns parentes (avós, pais, tios, irmãos).

A seguir, algumas perguntas que você pode fazer a eles. Inclua outras perguntas, se achar que deve, sobre algum assunto do seu interesse ou curiosidade.

Anote as respostas e leve-as para comparar com as respostas dos seus amigos (que você tenha contado virtualmente ou por telefone).

Verifique os diferentes tipos de jogos que as pessoas praticavam em outras épocas, o que elas faziam e o que você também faz.

**Algumas sugestões de perguntas para a entrevista:**

1. O (a) Senhor (a) se incomodaria de me dizer a sua idade?

2. O que o (a) Senhor (a) jogava quando tinha a minha idade? (Fale a sua idade para os entrevistados).

3. Quantas pessoas participavam desse jogo?

4. Em que local era praticado?

5. Que material era necessário?